© & ® Varg Vikernes. Non riprodurre. Rispettare i diritti d'autore.

Una storia di Burzum: Parte XV - Per sempre perduto in una fantasìa

Tra tutte le fascinazioni che ho avuto nella vita, penso che quella per i giochi di ruolo fantasy mi abbia influenzato e plasmato più di tutte, e tale fascinazione è anche parte integrante del fondamento di Burzum. Per primo scoprii *MERP* (Middle-Earth Role Playing), quando avevo 12 anni, e dopo quello anche altri; e la mia vita, a dir poco, *iniziò ad andar per il meglio*. La mia immaginazione trovò un intero nuovo mondo in cui operare; essa venne organizzata e definita da chiare regole, e finalmente potevo veramente trascorrere il mio tempo, non solamente lontano dalla grigia, stagnante e morente società della Norvegia Marxista, ma addirittura in un mondo di fantasìa! Già allora possedevo (illegalmente, questo è chiaro) fucili e munizioni, così ero pronto per la terza guerra mondiale che speravo avrebbe cambiato il mondo, e intanto potevo fuggire in una fantasìa meravigliosa. Tolto il tempo che passavo sul bus, oppure, dall'età di quattordici anni, guidando il mio motorino (spesso fino al negozio di libri per acquistare i nuovi volumi dei giochi di ruolo), e tolto il tempo in cui suonavo la chitarra, passavo quasi ogni mia ora a preparare sessioni di gioco, a giocare, o perlomeno, *a pensare* ai giochi di ruolo. Ora, un paio di volte alla settimana prendevo lezioni di arti marziali, e una volta a settimana mi recavo al poligono di tiro (se non altro per comprare munizioni per i miei fucili illegali), ma questo era quanto. Quella fu la mia vita, dai dodici anni circa fino ai sedici. Non sprecavo tempo a fare i compiti, e più mi avvicinavo ai sedici anni meno andavo a scuola. In realtà ero un brillante studente, ma perché avrei dovuto seccarmi con quelle cose, quando tutto stava andando, alla meno peggio, in malora? Qualche diploma scolastico mi sarebbe servito a ben poco se la situazione si fosse fatta scottante. Il mio elmetto d'acciaio originale delle SS, il mio fucile e le mie (all'apice) 3000 munizioni, d'altra parte, sarebbero state una merce più preziosa per il futuro […].

Il problema, naturalmente, fu che coloro con cui giocavo ai giochi di ruolo si preoccupavano della scuola, e intorno ai sedici anni l'ultimo di loro smise di giocare. Essi divennero troppo occupati a viver la vita, e passavano tutto il tempo a studiare per aver l'opportunità di diventare schiavi del debito di banche possedute da ebrei. Per alcuni anni, approssimativamente dai sedici ai venti direi, continuai ad acquistare i volumi di aggiornamento dei giochi di ruolo; e certo, avevo anche nostalgìa dei giorni in cui eravamo soliti giocare. Quando avevo diciassette anni, entrai in contatto con la oggi famigerata scena metal di Bergen, ma "naturalmente" essi erano tutti - con il dovuto rispetto - troppo stupidi anche solo per riuscire a capire che cosa un gioco di ruolo fosse. È necessario un Q.I. a tre cifre per poter capire le basi anche del più semplice tra i giochi di ruolo. In realtà, essi facevano riferimento ai giochi di ruolo come ai "giochi di potere di Varg", pensando che essi riguardassero soltanto il controllare gli altri e il divenire sufficientemente potenti da dominare il mondo. *sigh* Né essi condividevano con me il mio interesse per l'equipaggiamento militare. La *sola* cosa che avessimo in comune era l'interesse per la musica (e, chiaramente, per le ragazze…).

Come curiosità, posso aggiungere che quando venni arrestato, nel 1993, la polizia, dopo aver interrogato i sub-umani all'interno della scena metal riguardo i miei "giochi di potere", utilizzò le mie mappe dei giochi di ruolo (mappe della Terra di Mezzo e di altri reami fantastici) appese alle pareti dell'appartamento in cui vivevo per sostenere che io fossi un megalomane, il quale voleva diventare il re o il dittarore della Norvegia. Vedete, molti anni prima avevo utilizzato alcune mappe della Norvegia occidentale per una sessione di gioco, e su di esse, tra l'altro, avevo disegnato la bandiera di Sauron, così… Ovviamente sarei stato un megalomane *assetato di potere* che voleva piegare la Norvegia alla sua volontà, sotto il vessillo, chiaramente, del "mio" occhio *satanico*… Eccellente! Buon lavoro, investigatori! Se non fosse stato per le conseguenze che ciò ha avuto su di me e sulla mia immagine, sarebbe stato spassoso! Questa "prova", effettivamente, venne utilizzata

in tribunale per demonizzarmi e condizionare il verdetto. L'intera nazione norvegese era scioccata! E per me non rimase che la carta del "caso di fanatico megalomane" (ancora attendo con ansia un'opportunità per giocare quella carta…).

Va notato che a contribuire alla voce della megalomania fu anche un incontro che ebbi con l'ufficio della disoccupazione di Bergen. Naturalmente non volevo, per nulla al mondo, un lavoro, *né pagare tasse a quel sistema*, e volevo essere assolutamente sicuro che nessuno avrebbe voluto assumermi (sì, *non* avere un lavoro - del tutto senza senso - era un problema nella Norvegia Sovietica); così, quando mi venne chiesto che tipo di lavoro avrei voluto fare, risposi "dittatore della Norvegia". L'impiegato fece una pausa, in nessun modo egli mostrava di aver capito che stavo scherzando, poi mi chiese con calma se avessi avuto altre ambizioni lavorative (vi erano infatti due spazi vuoti sul suo modulo alla voce "ambizioni lavorative"), alché io risposi: "naturalmente non declinerei un'offerta come dittatore del mondo". (Per qualche ragione non ho più avuto notizie da loro…). Anche i metallari comprendevano l'umorismo che vi era in questo, ma quando venni arrestato dissero quelle cose alla polizia (apparentemente *non dire nulla* non era mai un'opzione per questi ragazzi), la quale - *magistralmente* - mise i pezzi insieme (gli altri pezzi erano le mappe dei miei giochi di ruolo) *et voilà*, avevano risolto il mio mistero. Ero chiaramente un caso di fanatico megalomane, e avrei dovuto esser trattato come tale (e come già potreste sapere, così sono stato trattato da allora).

sigh

Mi chiedo quale sia la verità dietro tutte *le altre* notizie bizzarre e illogiche che ci propinano quotidianamente. Dal momento che il mio caso è *così* assurdo e lontano dalla realtà, perché mai gli altri dovrebbero essere diversi?

Bene, ora perdonatemi per la digressione. Tornerò all'argomento che mi ero proposto per questo articolo.

Quel che accadde dopo fu che non mi venne permesso nessun gioco di ruolo in prigione, poiché la *propaganda satanica* non era permessa […]. Quando sostenni che non si trattava affatto di "propaganda satanica", essi trasferirono il bando a tutta la *propaganda nazista* (ne deduco che il riferimento a differenti "razze" renda i giochi di ruolo completamente *nazisti* agli occhi degli individui addomesticati appartenenti alla razza dell'*Homo norvegicus*. Il solo nominare la parola "razza", probabilmente, fa schizzare al cielo il loro sentimento di *colpa*. *"Ricorda l'Olocausto!"*). Così… più nessun gioco di potere nazista per il megalomane Varg.

Come se non fosse abbastanza, mia madre, la quale naturalmente dava la colpa ai miei giochi di ruolo per tutto ciò che era andato storto nella mia vita, guarda un po', presto scoprì che essi occupavano troppo spazio nella loro villa a tre piani (e nemmeno nelle loro altre case, appartamenti ed uffici, apparentemente, vi era abbastanza spazio), così gettò via tutto come spazzatura. Tutto ciò che era stato pubblicato di *MERP* fino al 1993. Tutte le ambientazioni e tonnellate di aggiornamenti di *D&D*. *GURPS* con tonnellate di aggiornamenti. *RuneQuest*. *HârnMaster*. *Twilight 2000*. *RoleMaster* con tonnellate di aggiornamenti. *Conan*. Eccetera. Eccetera. Eccetera. Tutto era perduto per sempre. *Quasi* ogni singolo centesimo su cui avevo messo le mie meschine mani dai dodici ai vent'anni era stato speso per i giochi di ruolo. Essi erano il rifugio della mia mente, *della mia vita* si può dire, tuttavia sono stati gettati via come spazzatura dalla mia stessa madre. Ma, naturalmente, essendo io in prigione, ero troppo impantanato in altri problemi (del tipo "propaganda satanica", ovvero *assurdità assolute*) per poter essere in grado di interessarmi a ciò che accadeva fuori. La vera angoscia venne più tardi, quand'ebbi più tempo per respirare e pensare, e per quanto sciocco possa sembrare, è ancora lì. Ancora mi tormenta. Mi mancano, veramente, i miei vecchi giochi di ruolo, e anche il giocarci.

Iniziai finalmente a riempire il vuoto che tutto questo lasciò nella mia vita intorno al 2007 o al 2008

(mi pare), quando mi fu permesso di ordinare una copia di D&D 3.5 (l'unico gioco di ruolo fantasy che sapevo esser disponibile in quel negozio) dalla prigione in cui mi trovavo, curioso di vedere se la magìa fosse stata ancora lì. Non c'era. Come quand'ero bambino, ebbi problemi a trovare D&D (o AD&D) molto intrigante. Il sistema di classificazione delle armature, le classi, i livelli di esperienza, i punti-ferita, il memorizzare formule ogni giorno (quante volte si deve ripetere una formula magica prima di conoscerla a memoria?) e così via - tutto ciò non aveva senso. E nemmeno avevano creato nulla di nuovo con questi concetti e regole illogici. Tutto era rimasto ancora uguale.

Ora, qui - finalmente, penserete - viene il punto: anziché provare nostalgia e perder tempo a dolermi per la perdita della (oserei dire) gioia della mia vita (almeno di quella adolescenziale), capii che avrei dovuto creare io stesso il mio gioco di ruolo fantasy. Tutti i miei vecchi giochi di ruolo avevano difetti ed aspetti negativi, anche MERP, allora perché non creare un gioco di ruolo esattamente come io avrei voluto che fosse? Sicuro, altri avrebbero ancora preferito altri giochi, e non ci sarebbe stato alcun problema (dopotutto non sono che un misero bastardo senza amici), ma *io* avrei voluto poter giocare a - o almeno poter leggere le regole di - un gioco che avesse tutte le caratteristiche che mi piacevano e che mi mancavano nei miei vecchi giochi di ruolo. Così, in prigione iniziai a passare tutto il tempo in cui avrei dovuto studiare […] a lavorare al mio gioco di ruolo, e ad intervalli ho fatto questo da allora. Ora, io faccio musica, e grazie a quello mi mantengo, ma per un che di gioia extra nella vita, o forse solo per nostalgia e desiderio, ho il mio gioco di ruolo, come hobby se volete. Nel caso in cui tutto vada come pianificato, inizierò a pubblicare piccoli film, articoli o monologhi online su questo argomento, per promuovere il gioco. Non è ancora finito, né testato, e per quel che ne so potrebbero volerci secoli perché lo sia, ma abbiate pazienza, principalmente lo faccio per *passione*, per un forte amore per i giochi di ruolo fantasy e per la fantasìa in generale. Non prestate attenzione al mio gioco, se non Vi va. Ma, almeno, ora sapete perché lo faccio. I giochi di ruolo fantasy sono parte di me tanto quanto lo è Burzum, e in un certo senso essi sono facce della stessa moneta. Che il caos arrivi quando deve, fino ad allora mi godrò la mia musica e i miei giochi di ruolo.

Quando tutto sarà pronto, se accadrà sufficientemente presto, pubblicherò il gioco. Ora, come potreste sapere, io non sono un ebreo che cammina con le mani in tasca solo quando si gela, così progetto di creare un gioco completo, in cui sia incluso tutto ciò di cui avete bisogno (a parte matita e fogli di carta) in un singolo libro. In altre parole, non ho intenzione di pubblicare tonnellate di aggiornamenti con informazioni che avrebbero dovuto trovarsi prima di tutto sul libro base. In ogni caso, questo significa altresì che vi è molto lavoro dietro questo gioco, e molto lavoro ancora dev'esser fatto per completarlo.

Ora, posso aggiungere anche di non voler creare un gioco per computer, per molte ragioni, ma anche perché nel momento in cui le luci elettriche, nel nostro mondo, si spegneranno, e tutti i computer faranno silenzio, si potrà ancora leggere il libro di un gioco di ruolo e giocare ad esso, durante il giorno ma anche durante la notte, alla luce d'una candela, d'una lampada a olio o di un fuoco. Ai dadi non serve elettricità per funzionare. E nemmeno a noi.

Grazie per il Vostro tempo.

V.V.
Bergen, 11.11.2012
Traduzione di Lupo Barbéro Belli

Si vis pacem, para bellum.
(Se vuoi pace, preparati alla guerra.)